



La Asociación Mexicana de Bibliotecarios, A.C.,
tiene el honor de invitarle a su

Primera Reunión Ordinaria 2021

Bajo el siguiente

Orden del día

Bienvenida

Dra. Brenda Cabral Vargas

Presidenta



Conferencia

Herramientas digitales para la enseñanza a
distancia en Bibliotecología

Dr. Bardo Javier García Martínez

Dirección General de Bibliotecas y Servicios
Digitales de Información, UNAM

Asuntos generales

Jueves 18 de marzo, 19:00 horas

Transmisión para asociados a través de la plataforma
ZOOM, cupo máximo de 90 personas.

La sesión también podrá
ser seguida a través del canal de Youtube de la

AMBAC:

<https://youtu.be/zRswXxnVMOY>

#AMBAC
#incluyenteinclusiva

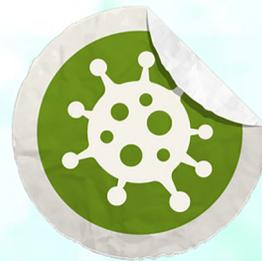


**Herramientas digitales para la
enseñanza a distancia en
Bibliotecología**

Presenta:
Dr. Bardo J. García Martínez



Cambios en las actividades dentro de la enseñanza



Actividades en el aula

Sincrónica

- Comunicación

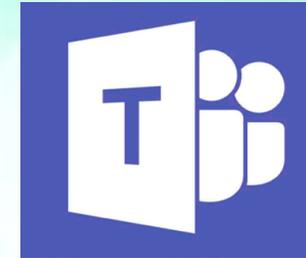
Zoom



Meet



Teams



Asincrónica

Classroom



Edmodo



Trello



Social

Facebook



WhatsApp



Tabla periódica de Apps y plataformas para profesores

por @andreaoviedov



Genially



Canva



Flipgrid



Piktochart



Loom



Visme



PowToon



Discord



Slack



Kahoot



Edpuzzle



Quizizz



Padlet



Blackboard



Google sites



Podcast



Medium



Prezi



Nearpod



Teams



Telegram



Mentimeter



Poll Everywhere



Jamboard



Explain everything



Stormboard



Edmodo



Redes sociales



Khan Academy



Office Suite



Google Suite



Thinglink



Quizlet



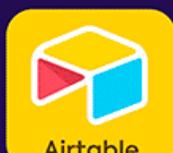
G. Forms



Pear deck



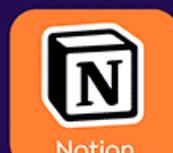
Trello



Airtable



Mindmeister



Notion



Duolingo



Deepstash

- Creación de contenido
- Organización de ideas y pizarrones
- Comunicación y comunidad
- Gestión de contenido
- Evaluación del aprendizaje
- Contenido educativo



YouTube



G. Scholar



Slideshare

Diseñado por Andrea Oviedo Villasana. Imagen interactiva en bit.ly/appsparaprofes

Diseño Instruccional:

- **Título**

- **Presentación del tema**

 - Objetivo general
 - Objetivos específicos
 - Desarrollo de contenidos
 - Subtemas

- **Técnica didáctica**

 - Materiales necesarios
 - Estrategias de aprendizaje

- **Evaluación**

 - Que se evalúa/Como se evalúa

- **Fuente**

 - Información confiable y fundamentada

Métodos de enseñanza 2021

Basado en problemas

Investiga, interpreta, argumenta y propone la solución a uno o varios problemas.

Crea un **escenario simulado** de posible solución.

Analiza las probables consecuencias.

Los problemas motivan a participar en escenarios relevantes.

Facilita la conexión entre la **teoría** y su **aplicación**.

Se debe **prever**:

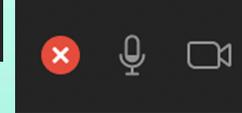
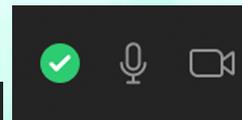
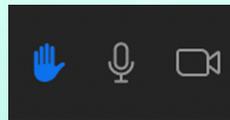
- Conocimientos previos de los alumnos.
- Contexto y entorno

Adquisición de competencias de toma de decisiones.

Factores y competencias

- Comunicación
 - Usos de tecnología para facilitar comunicación
- Gestión grupal
 - Exposición
 - Retroalimentación en tiempo real
 - Seguimiento y evaluación del alumnado
- Ejercicios prácticos
 - Información: Análisis, interpretación, uso y comunicación
 - Preparación de materiales
- Salud mental
 - Concentración
 - Programación
 - Formación permanente
- Incentivación de:
 - Participación

- Conexión a internet
- Dispositivos
- Competencias tecnológicas



Basado en el pensamiento (Thinking based learning)

Desarrolla las destrezas del pensamiento.
Estrategias y recursos para enseñar a pensar eficazmente.

Promueve que los alumnos:

- Analicen
- Argumenten
- Relacionen
- Contextualicen

La información se torna en aprendizaje.

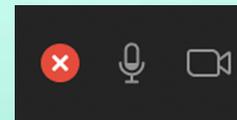
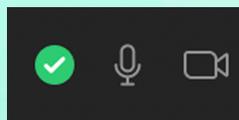
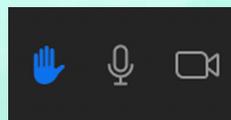
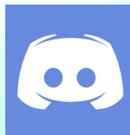
Habilidades:

- Pensamiento independiente
- Capacidad comunicativa
- Escucha activa
- Empatía
- Metacognición
- Recopilación de datos a través de sentidos

Factores y competencias

- Comunicación
 - Uso de tecnología para facilitar comunicación
- Gestión grupal
 - Diálogo
 - Debates/Moderación
 - Retroalimentación en tiempo real
- Ejercicios prácticos
 - Información: Análisis, interpretación, uso y comunicación
 - Preparación de materiales
 - Evaluación y selección de recursos didácticos
- Salud mental
 - Socialización
 - Concentración durante clase
 - Formación permanente
- Incentivación de:
 - Pensamiento crítico
 - Respuestas
 - Participación activa

- Conexión a internet
- Dispositivos
- Competencias tecnológicas



Basado en proyectos

Inclusión del alumno en una situación o **problemática real** que requiere solución o comprobación.

Parte del **interés del estudiante**.

Aplica de manera práctica una propuesta para solucionar un problema real desde **diversas áreas de conocimiento**.

Centrada en actividades de elaboración de un producto de utilidad social

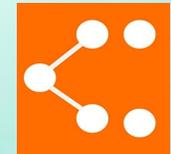
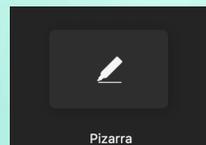
Fases en la planificación de proyecto:

1. Definir el proyecto
2. Definir las actividades a realizar
3. Definición de los recursos necesarios
4. Evaluación

Factores y competencias

- Comunicación
 - Reflexión de medios de enseñanza-aprendizaje
- Gestión grupal
 - Exposición
 - Retroalimentación en tiempo real
 - Seguimiento y evaluación del alumnado
- Recursos de consulta
 - Evaluación y selección de recursos didácticos
 - Información: Análisis, interpretación, uso y comunicación
- Salud mental
 - Concentración
 - Programación
- Incentivación de:
 - Hábitos específicos de aprendizaje
 - Pensamiento crítico

- Conexión a internet
- Dispositivos
- Competencias tecnológicas



ALUMNOS

Aula invertida (flipped classroom)

Redirige la atención a los estudiantes y a su aprendizaje.

Dinámica invertida:

- Materiales educativos son estudiados en casa.
- Posteriormente se trabajan en el salón de clase.

Permite:

- Exposición
- Retroalimentación grupal
- Impulsa el criterio fundamentado

Rol activo del alumno, con responsabilidad expositiva del tema.

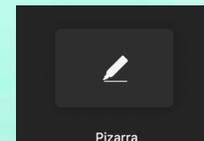
Optimiza el tiempo en aula.

Atiende mejor a alumnos que requieran más apoyo.

Factores y competencias

- Comunicación
 - Reflexión de medios de enseñanza-aprendizaje
 - Uso de tecnología para facilitar comunicación
- Gestión grupal
 - Exposición
 - Retroalimentación en tiempo real
- Ejercicios prácticos
 - Información: Análisis, interpretación, uso y comunicación
 - Moderación/Intervención
- Salud mental
 - Concentración
 - Programación
 - Foco en la participación
 - Formación permanente
- Incentivación de:
 - Razonamiento
 - Exposición
 - Evaluación y selección de recursos didácticos

- Conexión a internet
- Dispositivos
- Competencias tecnológicas



Pensamiento de diseño (design thinking)

Resolución de problemas a partir de soluciones sencillas.

Dinámica adaptada a los estudiantes y su contexto.

Fases que ayudan a conducir el desarrollo:

1. Descubrimiento
2. Interpretación
3. Ideación
4. Experimentación
5. Evolución

Abordando un “desafío de diseño” (abordable, comprensible y realizable).

Características:

- Centrado en el alumnado.
- Desarrolla pensamiento crítico y empático.
- Elementos visuales.
- Colaborativo e integrador.
- Diversión integrada en el aprendizaje.

- Conexión a internet
- Dispositivos
- Competencias tecnológicas

Factores y competencias

- Comunicación
 - Uso de tecnología para facilitar comunicación
 - Integración orgánica de TIC al entorno
- Gestión grupal
 - Discusión
 - Debates
 - Retroalimentación en tiempo real
 - Seguimiento y evaluación del alumnado
- Ejercicios prácticos
 - Información: Análisis, interpretación, uso y comunicación
 - Preparación de materiales
 - Experimentación
- Salud mental
 - Socialización
 - Concentración
- Incentivación de:
 - Preguntas/Respuestas
 - Pensamiento crítico
 - Participación
 - Interacción



Gamificación (Gamification)

Aplicación de mecánicas de juego al ámbito educativo.
Utilizar materiales adecuados a la temática y espacio.

Estimula y motiva:

- Competencia
- Cooperación
- Creatividad
- Valores que son comunes en todos los juegos

Herramientas:

- Juegos de mesa
- Videojuegos
- Aplicaciones (celulares y tabletas)
- Material personalizado



Factores y competencias



- Conexión a internet
- Dispositivos
- Competencias tecnológicas

- Comunicación
 - Reflexión de medios de enseñanza-aprendizaje
 - Uso de tecnología para facilitar comunicación
 - Integración orgánica de TIC al entorno
- Gestión grupal
 - Interacción
 - Guía
 - Moderación
 - Retroalimentación en tiempo real
- Ejercicios prácticos
 - Preparación de materiales
 - Evaluación y selección de recursos didácticos
 - Experimentación
- Salud mental
 - Concentración
- Incentivación de:
 - Participación
 - Socialización
 - Razonamiento



Consideraciones finales

¿Qué nos espera?

Materiales y tecnología

Cambios en actividades en el aula

Economía de tiempo

Método de enseñanza

- Planeación pedagógica
- Preparación de materiales
- Revisión de tareas
- Evaluación

evolución
2021-2022

Obras consultadas

De Miguel, M. (coord.) (2006). *Metodología de enseñanza y aprendizaje para el desarrollo de competencias. Orientaciones para el profesorado universitario ante el EEES*. Madrid: Alianza. [En línea] Disponible en:
http://cursoeees.weebly.com/uploads/1/8/0/3/1803380/imp_mtodos_aprendizaje_eees.ppt

DIS Departamento de informática. (2017). *Métodos de enseñanza, proceso de enseñanza-aprendizaje*. Master de informática, Universidad de Murcia. Murcia (España). [En línea] Disponible en: <https://www.um.es/docencia/barzana/MASTER-INFORMATICA-II/Master-Informatica-en-FP-12-13-2.pdf>

García, E. (2010). Materiales Educativos Digitales. Blog Universia. [En línea] consultado en:
<http://formacion.universiablogs.net/2010/02/03/materiales-educativos-digitales/>

Hernández Bringas, Héctor. (2020). *Demografía en pandemia*. Conferencia, Ciclo Viernes viral. Centro Regional de Investigaciones Multidisciplinarias-UNAM. [En línea] Disponible en: <https://youtu.be/j2xkg6ETSQA>

Kit de pedagogía y TIC. Gobierno de Canarias, Consejería de Educación y Universidades. [En línea] Disponible en: shorturl.at/afxI3

Raposo, M.; Fuentes, E. y González, M. (2006). *Desarrollo de competencias tecnológicas en la formación inicial de maestros*. Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa, 5 (2), 525-537. [En línea] Disponible en: <https://relatec.unex.es/article/view/291>

Tabla periódica de Apps y plataformas para profesores
<https://bit.ly/3tMLj5V>

¡Gracias!